♪ NANA─NANANANANA─NA─NA─NA、

塊魂サウンド 20年間輝き続けるための アイデア

ヤノ　ミヤケ
CEDECコウエン　ヤリナサイヨ

カタマリダマシイ　20シュウネンダシ
フタリハモウ　イイオトナナンダシ

ドウセ　ヒマナンデショ

モシ　ツマラナカッタラ
スグニ「Ask The SPEAKER」ニ
キリカエマス

矢野 義人

株式会社バンダイナムコスタジオ
サウンドチーム所属

- サウンドディレクターとしては、
  「サバイバルクイズシティ」「ソウルキャリバーⅥ DLC」
  などを担当
-
  サウンドクリエイターとしては、
  「バンダイナムコ　サウンドロゴ」
  「塊魂」「太鼓の達人」「鉄拳」シリーズなどに参加

バンダイナムコスタジオ
サウンドチーム

https://www.bandainamcostudios.com/creators/soundteam

YouTubeチャンネル

https://www.youtube.com/channel/UCHGjU46mrWFXCvot1YQ3Y_Q

三宅 優

1997年よりナムコサウンドチームに所属。

クリエイターとしての代表作は鉄拳シリーズ、リッジレーサーシリーズなど。塊魂シリーズではサウンドディレクター兼メインコンポーザーを務めた。
パーソナルワークとしてテクノロジーを使った創作活動、ライブ出演をする傍ら、テイ・トウワ、大沢伸一、中塚武、佐藤タイジの制作サポートを務めている。
2011年に独立後、引き続きゲームサウンドの制作をする一方で、大型テーマパーク向けのサウンド制作を開始し、活動の幅を広げている。

塊魂 とは？

塊を転がして大きくする
アクションゲームです

塊魂 とは？
はじめに

塊魂 とは？
はじめに

ところで、私がこのゲームを知ったときは、新規の企画だったため、当然ゲームの画面はなく、ただのテキストといくつかの画像のみの状態でした。

ところが、私がこのゲームは絶対面白くなる！

と確信した一枚の絵がありました。それはこんなものでした。

富士山の上に塊が乗っかっている一枚絵

（三宅による回顧の絵）

塊魂 とは？
はじめに

最初は小さな塊ですが、周りにあるものをくっつけていって
（仕様的には「巻き込む」という）

最終的には富士山に乗っかるサイズになる、というもの。

塊魂 とは？
はじめに

このことは、巻き込めるモノは、途中から人や車、はたまた家まで、巻き込めることを意味していました。

そして、これ以上大きくすることが出来るならば、ひょっとしたら、山とか雲とか、土地とか、、星まで・・？えっ！？

というような、気づきを与えてくれる画像だったのです。

塊魂 とは？
はじめに

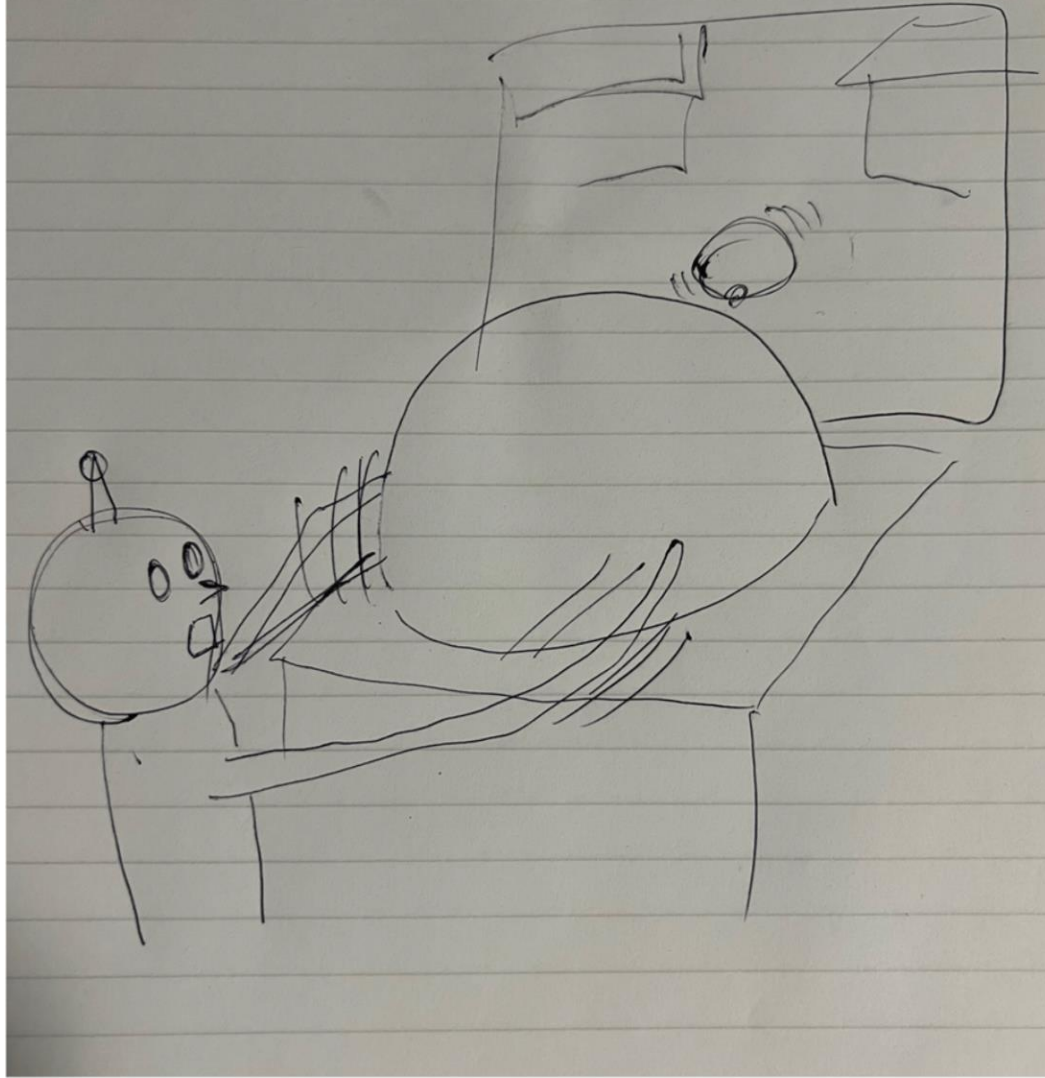
これは、今までにないものだし、
必ず面白くすることが出来る！
と確信した瞬間でした。

そして、サウンドとしては全面的に協力をしようと
密かに心に誓った瞬間でもありました。

塊魂 とは？
はじめに

更に言うと、当時グラフィックデザイナーの高橋慶太氏は、この企画を「３Dドライブゲームの募集」という社内公募にも関わらず、大きな球形トラックボールコントローラという形で提出していました。

そういう「発想」の部分も、「あー、こういう発想をする人ならば、色々と期待できるな」と、一目を置かざるをえないような出来事だったと記憶しています。

３Ｄドライブゲーム

（三宅による回顧の絵）

塊魂 とは？
個人的推しポイント

塊魂 とは？
個人的推しポイント

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

1）カタマリと呼ばれるボールにいろんなものをくっつけることで、ドットイート的な、非常に単純なゲーム性を帯びているところ

、、、が全く既視感がないところ

塊魂 とは？
個人的推しポイント

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

２）塊が大きくなるとより大きなものをくっつけられるところ
（メーター表示などではなく、非常に直感的に、あるいは、非直感的にレベルがわかるところ）

（表示などを必要とせずに、ざっくりとだが、スコア表示になっている）

塊魂 とは？
個人的推しポイント

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

３）さらに、塊が大きくなると、より行けるところが増え、それが
非常に直感的な、レベルアップのような仕様となっている

塊魂 とは？
個人的推しポイント

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

４）いろんなものをくっつけると、掃除をしている感覚で気持ちいい

くっつけたものはコレクションとして、あとから見れる。音が鳴るものはボタンを押すと音が鳴る（こちらはサウンド担当が入れたものですが）。

1/2
モノの種類0037コ・オトナ・モノ・素敵コレクション
R2+
L2-
ジイサン
スズメヤマ
マキコミサイズ
1m57cm1mm
マダ　ゴハンヲ
タベテイナイト
イイハッテイル
珍品
珍品
珍品
<< L1
左セレクト
右回転
×モドル
▶トップへ
R1 >>

塊魂 とは？
個人的推しポイント

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

５）発案者は前ページのような発想力があるため、マップやモノの配置で、笑わせたり、ボケたり、ストーリーを持たせたり、ミニゲームになっていたりと、いろんな仕掛けを実装してくる

（坂道を利用してボーリングになっていたり、牛乳が牛扱いになっていてミスを誘ったり）

個人的には、他に以下のような推しポイントがありました。

6）発案者は、何故か文章力もあり、王様のセリフが普通に面白い

7）できた塊は、空に浮かべる事ができるといったぶっ飛んだ発想

などなど

おわかりでしょうか？

みなさんも経験ありませんか？
すごくいいゲームなんだけど、
全然知られてないようなゲーム。ああみんなに教えたい！
布教したい！などと

ある意味使命のような感覚を
いつの間にか持ってしまったような経験

塊魂 とは？
個人的推しポイント

話を戻します。

日本では全く新しいゲームシステムは生まれにくいと呼ばれる中、
目の当たりにした出来事でした。

（奇跡！あるじゃないですか！・・・と。）

塊魂 とは？
個人的推しポイント

繰り返しになりますが、

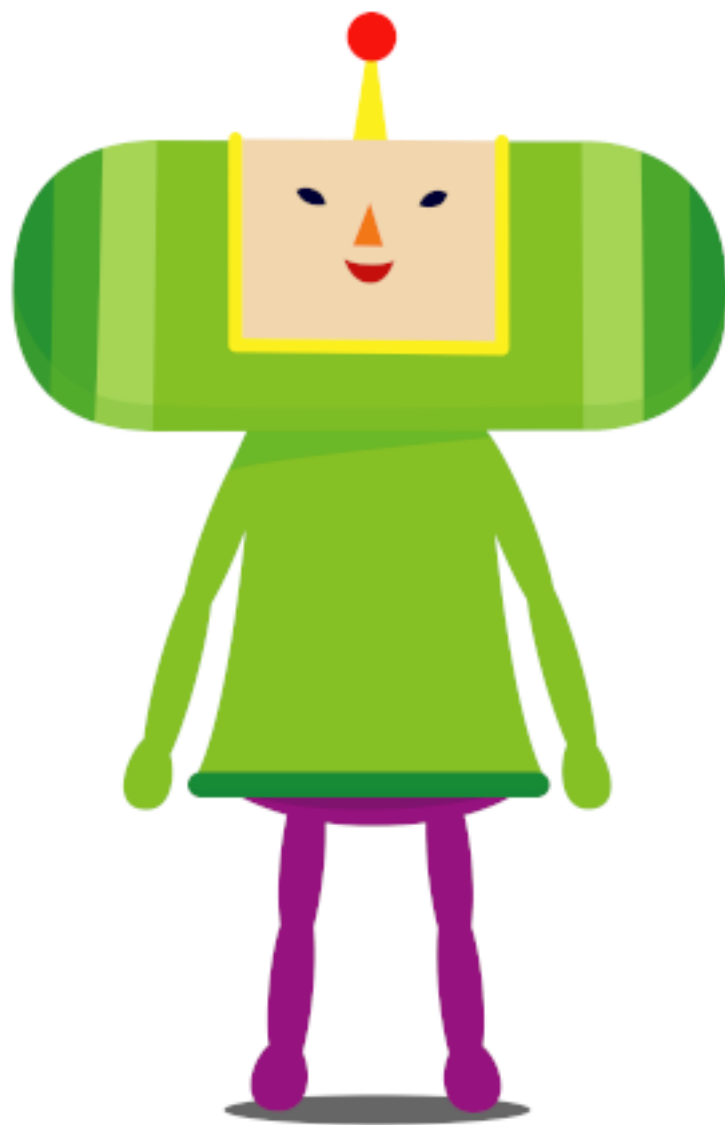
サウンドとしては全面的に協力をしようと
決めた瞬間なのでした。

さて

このプロジェクトは、通常あまり見られない要素が沢山ありま
す。

ゆえに、他で応用可能かどうかは、不明な部分が多々あるかと
思います。が、、

本プロジェクトで見られる特殊なTipsのあれやこれ。
ご紹介したいと思っております。

それでは、よろしくお願い致します。

目次

目次

前半：20分を予定
サウンドディレクション
～音についての課題と克服

後半： 20分を予定
音楽制作アイデア

音楽について
効果音、ボイス、ムービーなど

まとめ：５分を予定
20年間輝き続けるために

前半：20分を予定
サウンドディレクション
～音についての課題と克服

目次

サウンドディレクション
音についての課題と克服

サウンドディレクション
音についての課題と克服

ところで、、私達サウンドディレクターは、プロジェクト案件ごとに、特有の置かれた状況、固有の仕様、作家、スタッフ陣の得意不得意、設定したゴールなど、様々な要素を鑑み、

課題を設定し、それらをクリアしてく形で、方向性、プランを設定する、、という進め方の方、多いと思っております。

サウンドディレクション
音についての課題と克服

というこことで、

このプロジェクトでは次のような課題を想定しました

音についての課題の設定

課題１　会社からのお達し1

ワールドワイド　北米・ヨーロッパ、向けて作ろう！（という当時の会社のお達しがあった）

課題2　会社からのお達し2

さらに、ライトユーザー（一般層）へ向けて作ろう！（という当時の会社のお達しがあった）

課題３

新作が埋もれてしまう問題

新規IPが立ち上がりにくい問題

音についての課題の設定

課題4　子供の頃からの個人的課題

コンテンツに挟まる歌が、子供ながらに不要に思ってた問題

（合ってないからなのか、質の問題なのか、、日頃疑問があった）

課題5　他部署連携1

（開発陣もプロモーション協力を）

音を聞いただけで「あ、塊だ！」と想起するような音楽を実装したい

課題6　他部署連携2

当時、法務との連携があまり取られておらず、法律の観点から、企画を断念するような状況があった。
あとは、マーケとの連携も開発初期から取りたい

音についての課題の設定

課題7　当時のサウンドチームの課題

才能満ち溢れているチームの皆さん。世間に売り込んでみてはどうか？（歌ものも作れるというところなど）

ちなみに、当然他のプロジェクトなら別の課題を設定することになりますが、

それでは、本件では具体的にどのように取り組んでいったかをご紹介したいと思います。

課題への取り組み

20分

本コーナーの所要時間となります

課題への取り組み

本プロジェクト。
まず、フォーカスしたものは次の３つになります。

課題２　会社からのお達し２
さらに、ライトユーザー（一般層）へ向けて作ろう！
（という当時の会社のお達しがあった）

課題３
新作が埋もれてしまう問題
新規IPが立ち上がりにくい問題

課題4　子供の頃からの個人的課題
挿入歌が、子供ながらに不要に思ってた問題

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

ゲームとしてはもう内容は十分に思えました。

そんな中、伝え方、演出方法、世界観の構築の観点で、当時サウンド側からなにか協力することはできないか、と考えました。

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

そこで、、

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

そこで、、

１）声という、一番訴求力の強い音色を使って、メロディーを担わせた楽曲を散りばめて、目立たせてみてはどうか
（24年現在は普通ですが）

２）誰もが知っているようなボーカリストをなるべくたくさん起用して、ゲーム中に散りばめて目立たせてみてはどうか　（当時は海外版の予定はなかったため、日本人ボーカリスト）

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

さらに、、

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

さらに、、

３）他にはないようなゲームの特性に連動する形で、なにかサウンドでも他がやってないような仕掛けを実装できないか

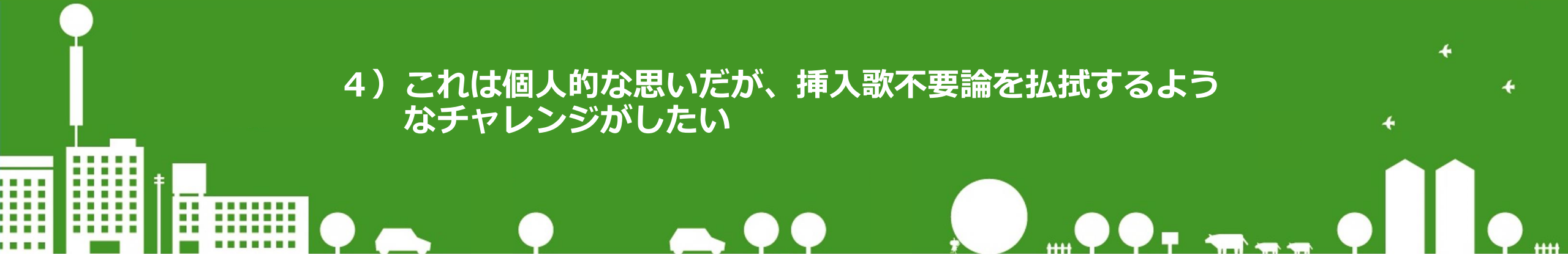
４）これは個人的な思いだが、挿入歌不要論を払拭するようなチャレンジがしたい

伝え方、演出方法、世界観の構築の観点で、

1）声という、一番訴求力の強い音色を使って、メロディーを担わせた楽曲を散りばめて、目立たせてみてはどうか
（24年現在は普通ですが）

2）誰もが知っているようなボーカリストをなるべくたくさん起用して、ゲーム中に散りばめて目立たせてみてはどうか
（当時は海外版の予定はなかったため、日本人ボーカリスト）

3）他にはないようなゲームの特性に連動する形で、なにかサウンドでも他がやってないような仕掛けを実装できないか

4）これは個人的な思いだが、挿入歌不要論を払拭するようなチャレンジがしたい

ということで、出てきたミュージックプランが

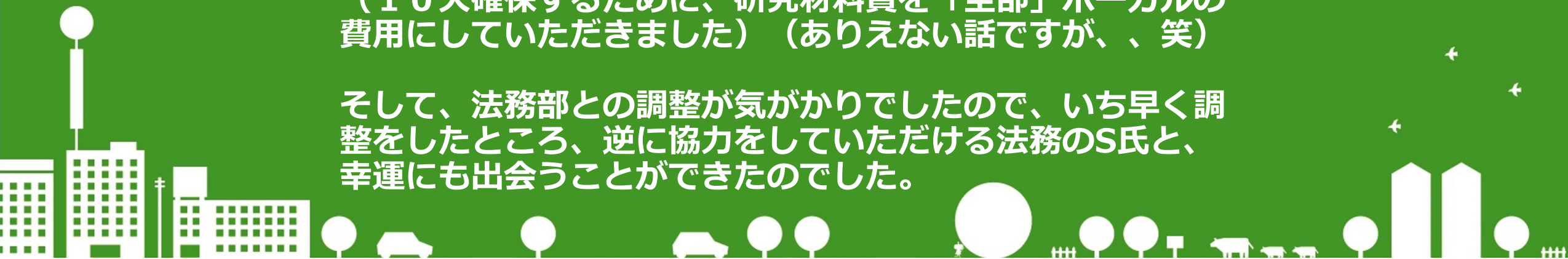
「日本人なら誰もが知っているような１０人のボーカリストを起用して、インゲームミュージックとして実装する」

という企画でした

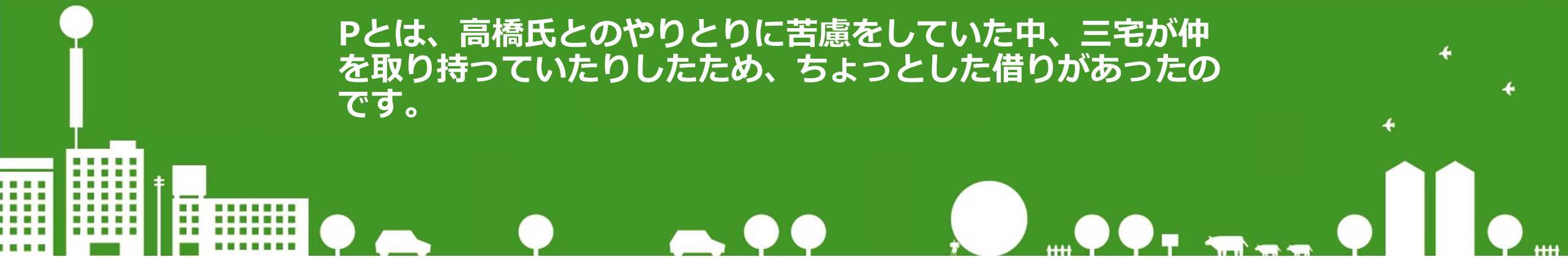
課題への取り組み
ミュージックプランの設定

高橋氏に告げたところ「いいね～」という返答でした。

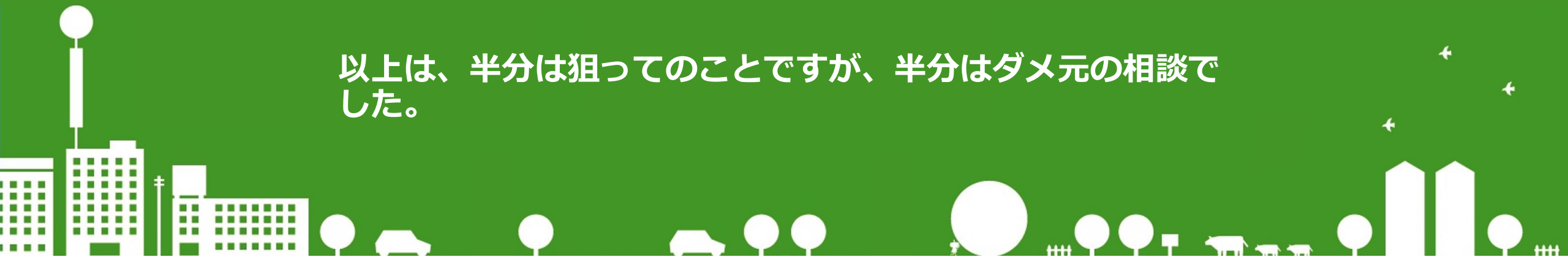
すぐさま、Pに伝達をし、予算を確保しました。
（１０人確保するために、研究材料費を「全部」ボーカルの費用にしていただきました）（ありえない話ですが、、笑）

そして、法務部との調整が気がかりでしたので、いち早く調整をしたところ、逆に協力をしていただける法務のS氏と、幸運にも出会うことができたのでした。

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

研究材料費を「全部」などという、
なぜ、こんな無理筋が通ったのでしょうか。

Pとは、高橋氏とのやりとりに苦慮をしていた中、三宅が仲
を取り持っていたりしたため、ちょっとした借りがあったの
です。

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

また、法務部の方との調整は、当時正面から、相談に来る社員などいなかったでしょうから、意見が割れたそうですが、話に乗ってくださる方が出てきたようです。

以上は、半分は狙ってのことですが、半分はダメ元の相談でした。

ここは、付随的に下記課題の対応ではないかと

課題6　他部署連携2
当時、法務との連携があまり取られておらず、法律の観点から、企画を断念するような状況があった。あとは、マーケとの連携も開発初期から取りたい

さて、実のところ、

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

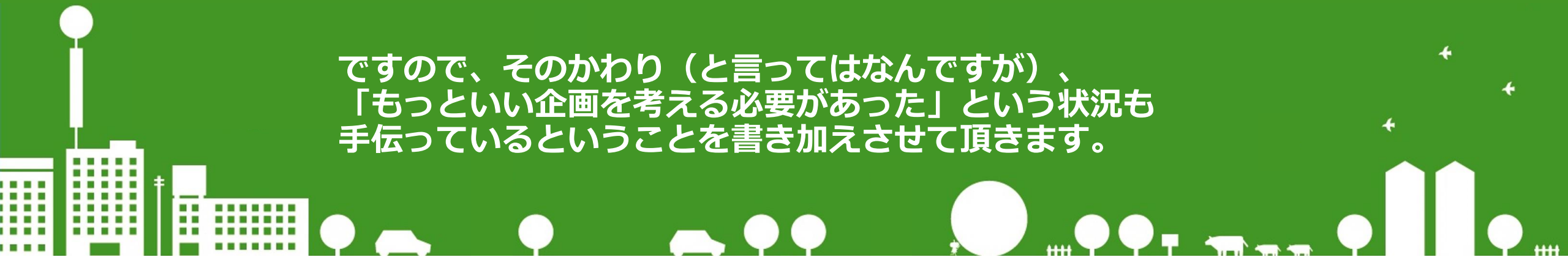
実のところ、高橋氏から依頼のあったプランは、

「塊の大きさによって音楽が変化する」

という仕様でした。

課題への取り組み
ミュージックプランの設定

ただ、ゲームの仕様上、加えて、当時の技術では、なかなか実現が難しく、お断りをせざるを得ない状況でした。（実装できるとしても、ループが多用されるようなテクノやミニマルミュージックに限定されてしまう）

ですので、そのかわり（と言ってはなんですが）、「もっといい企画を考える必要があった」という状況も手伝っているということを書き加えさせて頂きます。

どうやら、企画を進めることができそうです。次に行ったのは

課題への取り組み
ボーカリスト人選

課題への取り組み
ボーカリスト人選

結果、このようになったのでした。

塊オンザロック
　歌：田中昌之（クリスタルキング）

月と王子
　歌：新沼謙治

真っ赤なバラとジントニック
　歌：水森亜土

LONELY ROLLING STAR
　歌：椛田早紀

You Are Smart

katamari manbo
　歌：松原のぶえ、坂本ちゃん

さくらいろの季節
　歌：少年少女合唱団

天使風味の贈り物

カタマりたいの
　歌：浅香唯

ケ・セラ・セラ
　歌：チャーリー・コーセー

愛のカタマリー
　歌：松崎しげる

合計１０人の歌手
インストが１曲
スピーチエンジンによる曲が１曲

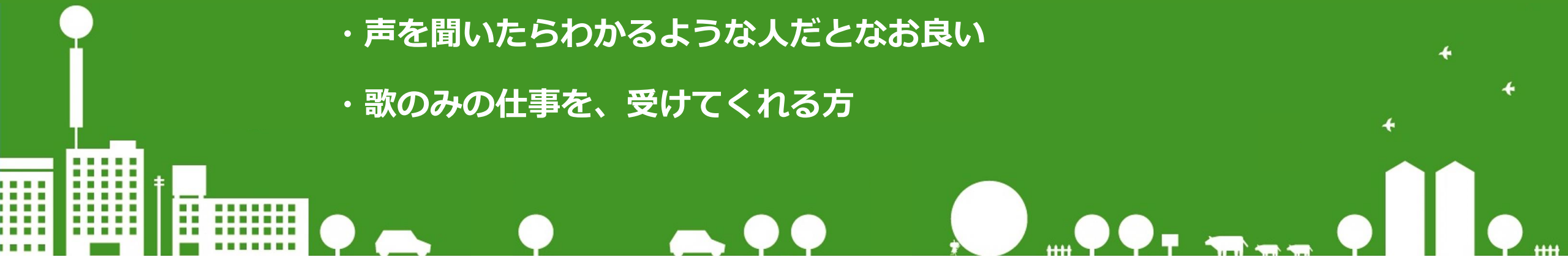
いや、知ってる人いるけど
しらない人もいる！！！笑

課題への取り組み
ボーカリスト人選

＜ボーカリスト選定の条件＞

・できれば年代問わず知名度があり、
　誰もが知っているような方

・声を聞いたらわかるような人だとなお良い

・歌のみの仕事を、受けてくれる方

課題への取り組み
ボーカリスト人選

<ボーカリスト選定の条件>

・専属開放料がかかるような方ではなく、小規模予算でも実現可能な方　（意味はおわかりでしょうか？笑）

・ゲーム会社の作家の歌を歌ってくれそうな方を狙う。（基本ソングライターは避ける。話を持っていって書きたい！と思わせて、実は歌だけという話になると、がっかりする人もいる。それをあらかじめ避ける。）

塊オンザロック
　歌：田中昌之（クリスタルキング）

月と王子
　歌：新沼謙治

真っ赤なバラとジントニック
　歌：水森亜土

LONELY ROLLING STAR
　歌：椛田早紀

You Are Smart

katamari manbo
　歌：松原のぶえ、坂本ちゃん

さくらいろの季節
　歌：少年少女合唱団

天使風味の贈り物

カタマりたいの
　歌：浅香唯

ケ・セラ・セラ
　歌：チャーリー・コーセー

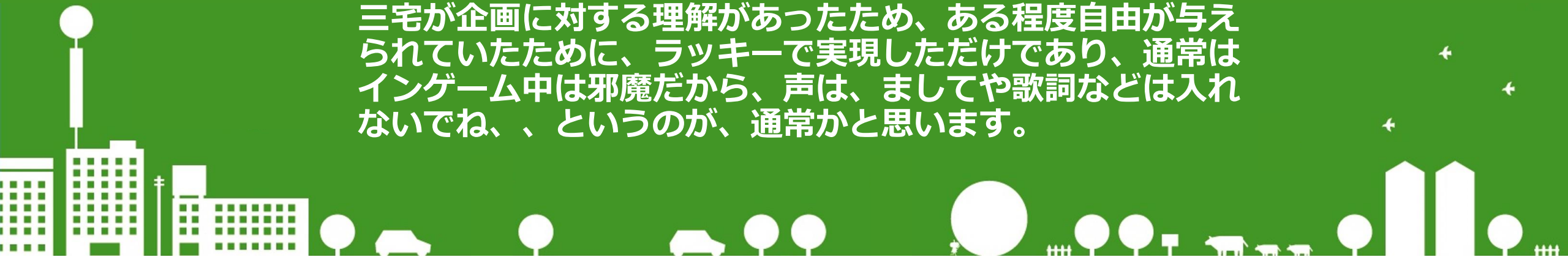
愛のカタマリー
　歌：松崎しげる

課題への取り組み
このプランの弱点

課題への取り組み
このプランの弱点

ところで、、この企画には弱点があります。

高橋氏の「いいね～」は

三宅が企画に対する理解があったため、ある程度自由が与えられていたために、ラッキーで実現しただけであり、通常はインゲーム中は邪魔だから、声は、ましてや歌詞などは入れないでね、、というのが、通常かと思います。

課題への取り組み
このプランの弱点

つまり、禁じ手なのです。

なので、禁じ手をいれるからには、相応の対応をしなければなりません

それが・・・

課題への取り組み
このプランの弱点

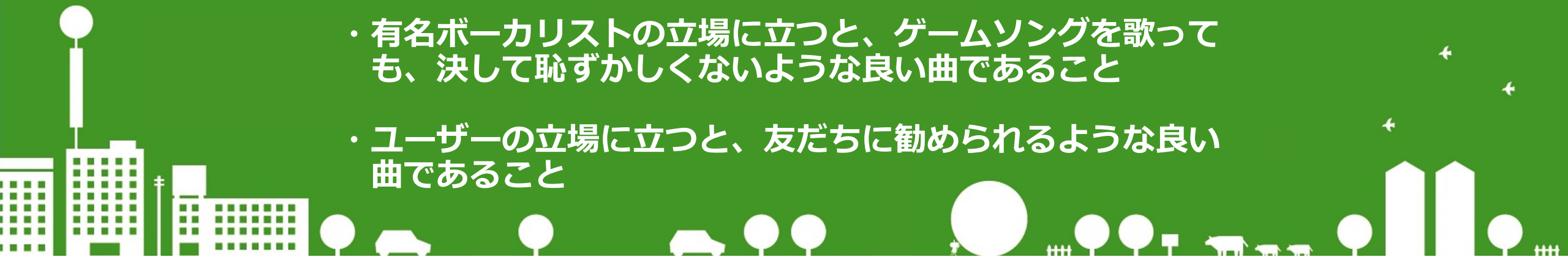
この曲じゃないとだめだ、と
言えるぐらい、良い曲でなけ
ればならない（笑）

課題への取り組み
このプランの弱点

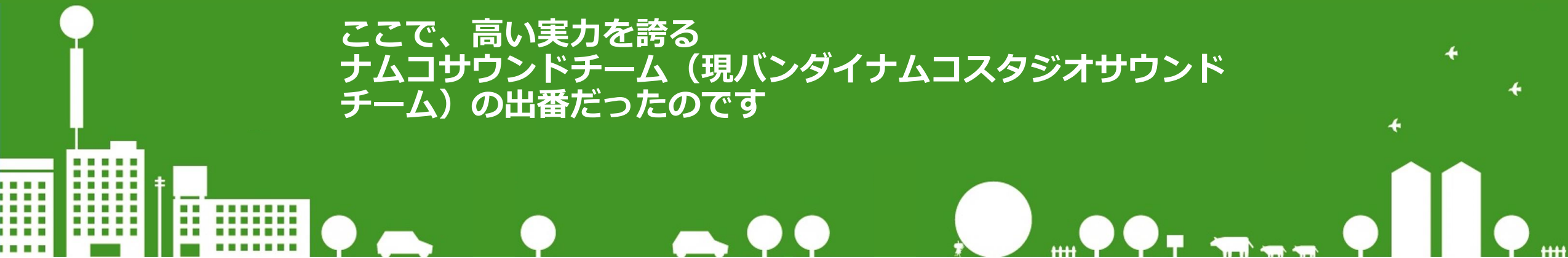
ということでした。

・プランナーも、通常は禁じ手だけど、今回はこれでOKというような良い曲であること

・有名ボーカリストの立場に立つと、ゲームソングを歌っても、決して恥ずかしくないような良い曲であること

・ユーザーの立場に立つと、友だちに勧められるような良い曲であること

課題への取り組み
このプランの弱点

ユーザー、作り手、歌い手関わっている人みんながニッコリになるような質ということは、一見当たり前のことですが、非常に高いスキルが求められます。

ここで、高い実力を誇る
ナムコサウンドチーム（現バンダイナムコスタジオサウンドチーム）の出番だったのです

ここ、下記課題の対応となるかと思います

課題7　当時のサウンドチームの課題
才能満ち溢れているチームの皆さん。世間に売り込んでみてはどうか？
（歌ものも作れるというところなど）（当時）

課題への取り組み
軌道修正

課題への取り組み
軌道修正

もう少し補足します。

実際には、OP,ED以外のインゲームに、
本格的な歌詞はいれる予定ではありませんでした。

その証拠に、三宅の担当した塊オンザロック、さくらいろの季節、WANDA WANDAなどのサビの部分は、特に意味のないスキャットで構成されています。
（だって、邪魔ですもん笑）

課題への取り組み
軌道修正

ただし、サウンドチームの溢れ出る才能から、世界観がどんどん追加されていって、歌詞がどんどん入っていきました。

最終的に、歌詞あり/なし、を天秤にかけて「あり」の方を採用した形になります。

課題への取り組み
軌道修正

（あまり大げさに言うことでもありませんが）

このことは、ある程度作家に自由度を持たせたほうが、最終的なクオリティが上がるという摂理も手伝っているのかなあ、と思っています。

課題への取り組み
軌道修正

・・・ということで

歌詞アリになってしまい、さらに、ゲーム中に邪魔！
という禁じ手を確固たるものにしてしまうのでした。

なので、繰り返しになりますが、

禁じ手をいれるからには、相応の対応をしなければなりません。

なんどでも聞きたくなるような、
良い曲でなければならない

13cm8mm
10
このアースに負けない
オブジェを作れ！

月と王子
Feat.新沼謙治より

↑邪魔どころかゲームを
面白くしちゃっている

結果、おかげさまで効果ある実装となり、冒頭に挙げた課題を
いくらかクリアすることができたのではないか、と思っています。

課題２　会社からのお達し２
さらに、ライトユーザー（一般層）へ向けて作ろう！
（という当時の会社のお達しがあった）

課題３
新作が埋もれてしまう問題
新規IPが立ち上がりにくい問題

課題4　子供の頃からの個人的課題
挿入歌が、子供ながらに不要に思ってた問題

さらに、付加的に以下の対応もできたのではないか、とも思っております

課題5　他部署連携1（開発陣もプロモーション協力を）
音を聞いただけで「あ、塊だ！」と想起するような音楽を実装したい

課題6　他部署連携2
当時、法務との連携があまり取られておらず、法律の観点から、企画を断念するような状況があった。あとは、マーケとの連携も開発初期から取りたい

課題7　当時のサウンドチームの課題
才能満ち溢れているチームの皆さん。世間に売り込んでみてはどうか？
（歌ものも作れるよ、というところなど）

ちょっと休憩

それでは、締めくくりに、

具体的な手法に関して、
もう少し深堀りしたいと思います

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

Bounce!

作家 x 歌い手 x ジャンル

でハネさせる

組み合わせによって、
シナジー効果を狙い、質が高まることを狙う

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜作家に関して＞

まず作家さんには、何でも出来るというマルチな作家性ではなく、一つは誰にも負けないような専門性を持っている作家さんに依頼をしました。そして今回は、得意なもので勝負していただく、という提案をしました。

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜作家に関して＞

歌い手さんは、なるべく作家が作業をしやすいようなマッチングを考え、すべての希望は通りませんが、歌ってもらうこと自体がモチベーションになるようなマッチングを心がけました。

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜ボーカルに関して＞

小規模予算にも関わらず、なるべく高望みをさせていただきました。

無理目なボーカリストを口説く方法としては

・契約の条件を工夫し、提案してみる
（こちらはすみません。内容は秘密とさせて頂きます）

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜ボーカルに関して＞

ほかに、口説く方法としては

・エージェントを使い分け、話を持っていく人員のタイプ、
話の持って行き方などを工夫しました
（場合によっては、三宅自らが、企画意図を説明し口説きました）

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜ボーカルに関して＞

時には先方から内容次第という返答があり、それに対しては

・その人にやりがいを持ってもらうような音楽ジャンル、方向性を提案することで対応しました

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

例：宇都宮さんにクイーンのような曲はどうですか？という提案をして音楽的なやりがいを感じてもらい、難色を示していたのを、逆に興味を持ってもらう

例：新境地を開拓したそうな方は、新境地の案を含め、提案する。新沼謙治さんにヒップホップ

例：水森亜土さんは、普段慣れているJazzバンドのメンバーで進めていただくように調整＆提案をする

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜楽曲方向性に関して＞

楽曲の方向性は、

マーケティング用語で言うところのアーリーアダプターが好むような、若干の先取りをするような設定もあれば、、
（これから流行るような風合いをもたせる）
（実は、これは具体的な海外マーケットへの対応でもある）

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

＜楽曲方向性に関して＞

あるいはド直球のド定番を狙い、一般層にも訴求を心がけました。

次の資料は、BGMリストと、ゲームをやりながらどんなジャンルが合うか試した痕跡になります。

＜楽曲方向性に関して＞

BGMリスト		
	尺	イメージ
オープニングムービー	1.5min	塊メインテーマ
王様テーマ	2min	クラシック調(フーガ)
チュートリアル	1～2min	
タイトル＆セレクト画面	1～2min	星ごとに曲変える？
王様課題説明画面	1～2min	王様テーマと一緒でも可
課題終了大気圏リザルト	1～2min	
星空閲覧モード	1～2min	スペーシーアンビエント？
スタッフロール	5min	ウイアーザワールド風バラード(王子エンディングムービーはこのイント
ゲーム中BGM1	5min	
ゲーム中BGM2	5min	
ゲーム中BGM3	5min	
ゲーム中BGM4	5min	
ゲーム中BGM5	5min	
ゲーム中BGM6	5min	
ゲーム中BGM7	5min	
ゲーム中BGM8	5min	
ゲーム中BGM9	5min	
ゲーム中BGM10	5min	
幕間ムービーx8	5秒	ジングル
特殊課題幕間ムービー前半	10sec	ジングル
特殊課題幕間ムービー後半	10sec	ジングル
星空リザルト	10秒	ジングル
ゲームオーバー	30秒	ジングル
計20曲(ジングルは3つで一曲とする)特殊課題ムービー曲は入ってない。あと4曲は増やせる		

スタンダードジャズ(スキャット)	O
クラブジャズ(ブロークンビーツ)	x
ヒップホップ(ラップ。吉幾三さんのような)	O
アカペラ(ゴスペラーズ風)	O
オーケストラ(大合唱。第九)	O
サンバ(クラブジャズ系)	O
ラテン(チャチャチャ、タンゴ、マンボ)	O
音頭	O
アコースティックギター弾き語り	?
ピアノ弾き語り	?
フュージョン(T-スクエア)	O
ぎたーポップ	O
ボッサ(リズミカルな)	O
ファンク(JB風)	O
ファンク(Pファンク風)	O
ソウル(スティービーワンダー風)	?
スカ(スカパラ風。もしくは王道)	O
レゲエ	x
ダブ	x
エレクトロニカ	?
テクノポップ	O
ミニマルテクノ	x
メジャー(ガラージュ)ハウス	x
プログレッシブハウス	x
ディスコ	O
エレクトリカルパレード	O
ルパンジャズ	O
小西風Jポップ	O
マーチ	O
ムード歌謡(小島真由美風)	O

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

<楽曲方向性に関して>

ひとつのジャンルに絞ることなく、様々な立場の人が、僕はこれが好き、私はこれがお気に入り！となるようにバリエーションを持たせることを念頭に置いています。

そして、これらをヒントに、作家とボーカリストを紐付けていきました。

課題への取り組み
実際にどのような方法を使ったか

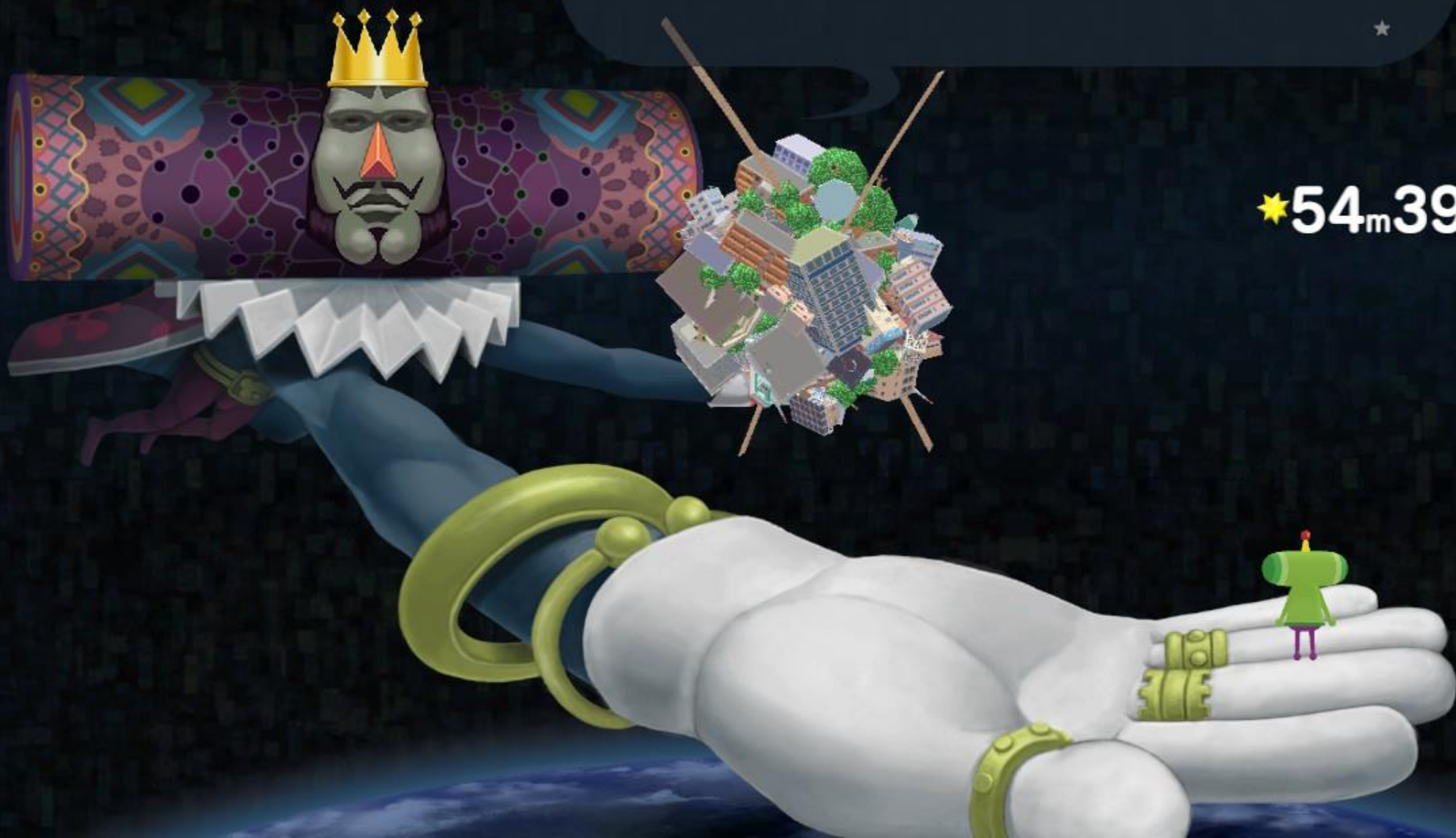
＜その他＞
アレンジに関して、特に生音の使い方に、気を使いました。

（クリエイターのみなさん、そうだと思いますが）三宅には、楽器ごとに「推しポイントがある」という持論があり、生音シミュレーション音源では、十分に表現できていない場合がある。

効果が見込めないものは、生音シミュレーション音源は使わず、ちゃんとRecする。（ストリングス、ホーンセクション、コーラス、フェンダーローズのアンプの歪み具合、、など）

さてさて、、
結果として、どのようになったでしょうか。
見ていきたいと思います。

リザルト

54m39cm0mm デスカ。
：大きさ
54m39cm0mm

ツブツブ流星
0分30秒
L1ボタン
スキップ

フタゴ座

：星座モノ/星座率
69組 /900％

：大きさ
6m50cm2mm

：モノ
475コ

左 センタク　〇ケッテイ　×モドル　流れ星表

いくつかのプライズを受賞

ゲームとしては二年連続グッドデザイン賞を受賞

MOMAのパーマネントコレクションとして収蔵

２００４年

- ★ 5th Game Developers Choice Awards: Audio Nominees（アメリカ）
- ★ SpikeTV: Best Original Score（アメリカ）
- ★ GameSpot's Best and Worst of 2004: Best Original Music（アメリカ）
- ★ Good Design Award （日本）

２００６年

- ★ G.A.N.G. Best Original Vocal Song - Pop（アメリカ）
- ★ Good Design Award （日本）

２０１３年

- ★ ニューヨーク現代美術館MOMAに「塊魂」収蔵（アメリカ）

リザルト

おかげさまで、各方面から好評を頂くこととなりました。

サントラCDの売り上げは、ノンキャラクターのゲームサントラとしては異例の売り上げ枚数となりました。

中でも、外国の方が輸入をして買っていたそうで、そういう動きは決して狙っていたわけではないので、驚くべきことでした。

楽曲の質を上げたことが、ボーカリストを知らない外国に方々にも好評を頂いた、ということなのでしょうか。

結果的に下記も、クリアすることができた、ということになるのではないでしょうか。

課題１　会社からのお達し1
ワールドワイド　北米・ヨーロッパ、向けて作ろう！
（という当時の会社のお達しがあった）

めでたしめでたし

1m14cm0mm
8匹
04

09
左 みわたす　L1もどる

ドーン
ウロチョロしてる人間や車は、
跳ね飛ばさないと巻き込めません。
大きくなればそのまま巻き込めます。
アニマルは大抵そのまま巻き込めるようです。

2m22cm1mm
32
PACHINKO

03

32
FRESH
2P 脱出

以下は、今回都合によりカットした話になります。
いつか何処かで、お伝え出来る日が来ることを、密かに願いつつ、
締めくくりとしたいと思います。

■一旦はこのプランで周知されたので、今後はサウンドの企画を変えられる話

■無印塊は、三宅が画面遷移の仕様を切ったりした。そのため、妙にゲームっぽい部分がある話

■続編を作った方が良かったのか問題→結果的には良かった

■優秀な人材と面白い人材を採用すると、どうやら良いみたい話

目次

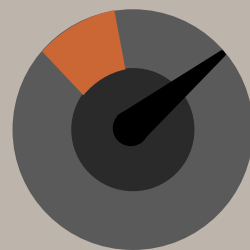
前半：
サウンドディレクション
～音についての課題と克服

後半：
音楽制作アイデア
- 音楽について
- 効果音、ボイス、ムービーなど

まとめ：
20年間輝き続けるために

目次

後半：
音楽制作アイデア

音楽について

効果音、ボイス、ムービーなど

本コーナーの所要時間となります

ナナナナン塊

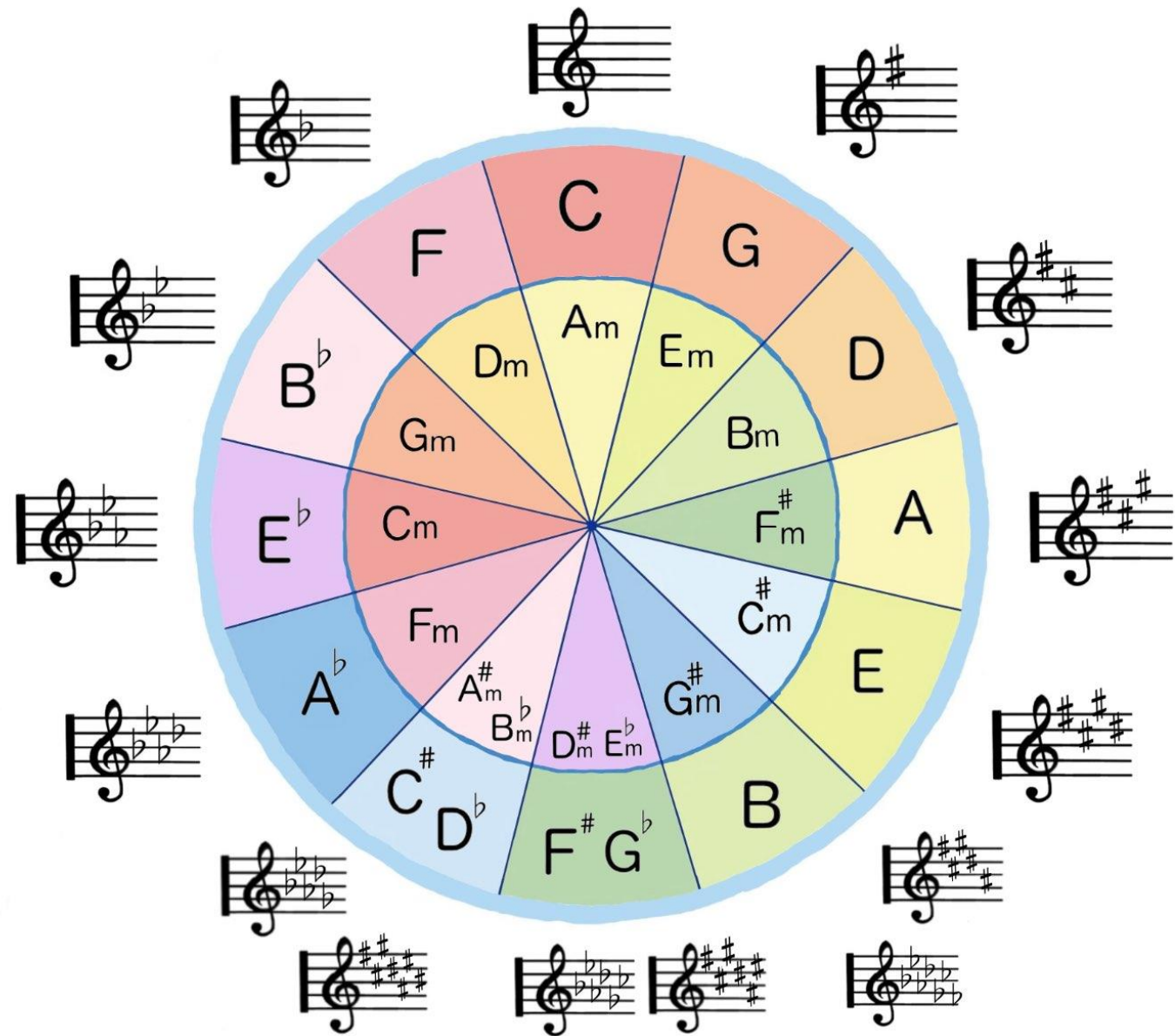
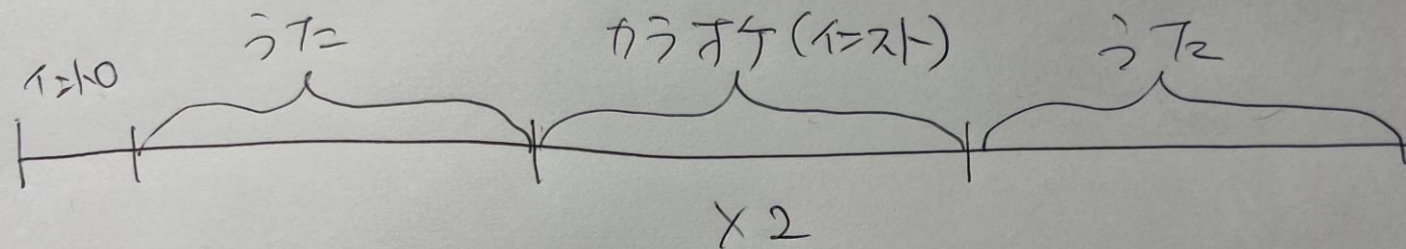
作家 X 歌い手 X ジャンル

三宅優 X ゆうさま X 鼻歌

LONELY ROLLING STAR

作家 X 歌い手 X ジャンル

矢野義人 X 椛田早紀 X チップチューン

C
G
D
A
E
B
F# G♭
C# D♭
A♭
E♭
B♭
F
Am
Em
Bm
F#m
C#m
G#m
D#m E♭m
A#m B♭m
Fm
Cm
Gm
Dm

イントロ
うた
カラオケ（インスト）
うた
×2
最長20分程度

愛のカタマリー

作家 X 歌い手 X ジャンル

矢野義人 X 松崎しげる X JPOPバラード

塊オンザスウィング

作家 X 歌い手 X ジャンル

矢野義人/三宅優 X 松崎しげる X J-POPスイングジャズ

効果音、ボイス、ムービーに関して

効果音の秘話

ヘボさ

ある程度の物量

音が鳴るものは、鳴らす

コレクションでボタンを押すと面白い
それっぽい音が鳴る仕様

大喜利に近い

声優の秘密

アマチュアリズム

ヤンキーのブンブン

予算がない中で、社員を起用

台本は作るが、アドリブ重視

ファーストテイクが面白いという魔法

大喜利に近い

幕間ムービーの秘密

栗原くんというアーティストとの
コラボレーションという、意識で挑んだ

シュール

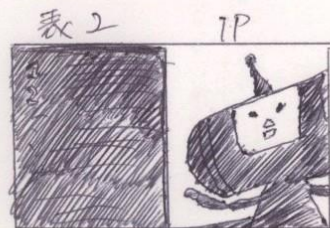
音楽は最低限にすることができた。
これはラッキーだった。ドンレンジャー、
ハワイの曲など、最小限

予算がないので、プロの声優1人だけ作戦

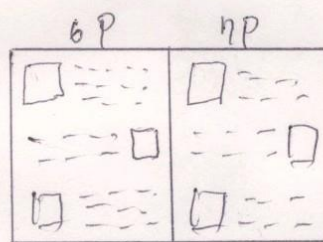
台本の理解。大喜利に近い

おまけ

CD関連。当時の資料

<ブックレットコンテ>

・曲目インデックス（見開き）
・作詞、作曲、うたの表記
・文字はタイポグラフィーぽく緑色バックの白ヌキ文字

・見開きいっぱい使用して曲順ごとに実演家、曲名、歌詞を表記
・緑バックの白ヌキ文字で簡単な絵をそえる。

・2P、3Pと同じ

・イラストおたよりコーナー
・ユーザーのイラストと質問やファンレターなど
・塊オンザウェブの王様BBSのノリで、自作自演する。
・王様のコメントが付く。

・カット部分にはイラスト

04.03.24 サウンド三宅

■塊CDタイトル案■	ジャンル/OST、ゲーム、J-pop		
SU･TE･KIアルバムfrom塊魂	このアースに負けないオブジェを作れ		
	たいへんよくできました		
	赤いパンダ	塊魂オリジナル･アルバム	塊ミュージック
	マジ	塊魂サウンドトラック	明日に向かって鼻歌
塊魂のポカポカ気分でこんにちわ。	アカデミー	塊魂サウンドトラック	SONG FOR YOU
こころの歌from塊魂	コスモ	塊魂サウンドトラック	カタマリズム
	ギャラクシー	塊魂サウンドトラック	汐音～Sion～
塊音楽図鑑	ボンダイ	塊魂サウンドトラック	ロマンチックルネッサンスin塊魂
塊魂ポップス全集	世代交代	塊魂サウンドトラック	ソービューティフル～塊魂～
王子ハーモニー	塊ジェネレーション	塊魂サウンドトラック	愛の塊魂
ハミング	塊フィーバー		
マーチ	本気印	塊魂サウンドトラック	みんな集まれ塊魂
ロマンチックアルバムfrom塊魂	スーパーピュア	塊魂サウンドトラック	ウキウキソングスfrom塊魂
夢みがちアルバムfrom塊魂	キラリズム		
:晴れのち曇り～塊魂～			
:コーヒーブレイク～塊魂～	祈り	塊魂サウンドトラック 「塊Fortissimo魂」	
:わいわい気分～塊魂～	野生	塊魂サウンドトラック 「塊フォルティッシモ魂」	
:ワクワク気分～塊魂～	秘密のアルバム	塊魂サウンドトラック～みんな最高！	
:おまたせ！～塊魂～	天網恢恢		
:踊っちゃう～塊魂～	照れ笑い		
みんな大好き！～塊魂～	塊魂サウンドトラック		
	塊ミュージック		
	サウンドオブ塊魂		
	ミュージックオブ塊魂		
	けじめプリーズ		
	明日に向かって鼻歌		
	ジャンプ		
	ウタマシィ		
	イッツオーライ		
	アベニュー		
	王国		
	花園		

・ヒゲ・
・ヘッドフォン・
左 センタク
○ ツケル
△ ハズス
× モドル
右 回転

226花
97cm8mm
04
キビスカス

67cm3mm
02
1m
何か接近中
ウニ

00:36

40cm2mm
12m
13
ボクジュウ

5
0
02:17

15
2
01:04

24
2P 脱出

384コ
1m28cm2mm
02
デカホシクッキー

3m
あと997m14cm5mm
1000m
01:16:56
DIY
オマツ
¥980

あと472花
91cm8mm
00:15:10

2m30cm1mm
09

あと28cm5mm
60cm
00:23:10

60羽鶴
32cm3mm
05
MILK 3.6
MILK 3.6

02:30:73
03:00:43
あと15友
4m25cm9mm
タヌキ

57 cm2mm
3m
07

4
17
01:07

8cm 7mm
06
20cm

18m38cm5mm
30m
12

46cm9mm
50cm
03

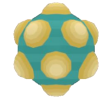
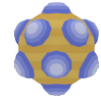
02

9m60cm3mm
30m
14
有料駐車場
ビーチパラソル

18m38cm5mm
30m
12

目次

前半：
サウンドディレクション
～音についての課題と克服

後半：
音楽制作アイデア

音楽について
効果音、ボイス、ムービーなど

まとめ：
20年間輝き続けるために

目次

まとめ：
20年間輝き続けるために

20年
輝きつづけるために必要なもの

このお題は、実は主催サイドから
頂いたものになりますが、、

おかげさまで、無印塊魂の発売から20年という月日を越えて、リマスター版も発売され、

なかなかの好評を頂いているようです。

それはいったい、なぜなんでしょうか

作家x歌い手xジャンル＝
ハネを狙う

がある程度うまく行ったと
考察しています

一方で、ゲームシステムが
他に類を見ない
というのも手伝っている、

ということもあるでしょう

・・・が
はたして、それだけしょうか

実はいつの間にか
作品に対する愛情のようなもの
が芽生えてしまっていたんだと
思っています

商業なのにもかかわらず、
商業と思っていない部分がある

といいますか

うまい言葉が見つかりません

商業なのにもかかわらず、
それに左右されないような
本当に良いものを実装しようとしている
姿勢、というものが
あったのではないでしょうか

こんなやり取りがあったとします。

A「こっちの方が、愛があって良いと思いますが、
でもいくらかのコストはかかります。」

B「えっんーと。どうしよう・・・。
でもいい感じだから、実装しよっか！」

あくまで商業の上に成り立つものですが、
そういうのを大事にする作品、あって良いんじゃないかと
思う次第です。

まとめ

輝くためには
必要なものがある

それは

自然を愛する心

バランスのとれた食生活

十分な
睡眠時間

日に焼けた肌

そして

日々　重ねた

愛のある
モノづくり

本講演をきっかけに
製品とみなさまが
輝きつづけるヒントになれば
うれしいです

♪ NANA―NANANANANA―NA―NA―NA、

塊魂サウンド
20年間輝き続けるための
アイデア

Thank you!!

講演終了後
「Ask the speaker」で質疑をお待ちしております